

# Jcdd

## JOURNAL OF COMMUNITY DEDICATION AND DEVELOPMENT

Pengabdian Kepada Masyarakat



Volume I No 1 Tahun 2021

p-ISSN: 2274-843X

e-ISSN: 2774-8421

### Penerbit:

Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
STAIN Mandailing Natal

Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Komplek STAIN MADINA, Pidoli Lombang,  
Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara 22976  
Telepon/WA: 081371463355, Website: <http://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/jcdd>  
E-mail: [p3m@stain-madina.ac.id](mailto:p3m@stain-madina.ac.id); [jcdd@stain-madina.ac.id](mailto:jcdd@stain-madina.ac.id)



Alamat: Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Komplek STAIN MADINA, Pidoli Lombang,  
Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara 22976  
Telepon/WA: 081371463355, Website: <http://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/jcdd>  
E-mail: [p3m@stain-madina.ac.id](mailto:p3m@stain-madina.ac.id); [jcdd@stain-madina.ac.id](mailto:jcdd@stain-madina.ac.id)

DAFTAR ISI	Halaman
<i>Peran Komptensi Pedagogik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SD Sekolah Alam Minangkabau, Padang Sumatera Barat</i> _____ <b>Novebri</b>	1-10
<i>Pelatihan Pembukuan Sederhana Bagi Pelaku Usaha Pada UKM KSPPS ABDI</i> _____ <b>Dirvi Surya Abbas, Basuki, Siti Asriah Immawati, Mulyadi</b>	11-18
<i>Pelatihan English Vocabulary Bagi Para Pelajar Beginner Menggunakan Metode Hangman Spelling Games Di Pondok Pesantren Darul Ikhlas Panyabungan</i> _____ <b>Resdilla Pratiwi</b>	19-26
<i>Pelatihan Pembuatan Masker Dan Lulur Tradisional Berbahan Baku Tanaman Lidah Buaya Di Kecamatan Ciomas - Bogor</i> _____ <b>Ike Yulia Wiendarlina, Cyntia Wulandari, Erni Rustiani, Tirakhma Sofihidayati</b>	27-40
<i>Optimalisasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Mahārah Kalām) Santri Kelas X Pesantren Izzur Risālah Desa Sipapaga Mandailing Natal</i> _____ <b>Fadlan Masykura Setiadi</b>	40-49
<i>Optimalisasi Masyarakat Desa Namlea Dalam Menghadapi Tanggap Darurat Pandemi Covid-19</i> _____ <b>Susiati, Saidna Zulfiqar Bin Tahir, Ibnu Hajar, A. Yusdianti Tenriawali, Musyawir</b>	50-59
<i>Komunikasi Publik Dalam Pencegahan Dan Pemberantasan Penyalahgunaan Dan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN) Di Desa Batang Gadis Jae Kecamatan Panyabungan Barat Kabupaten Mandailing Natal</i> _____ <b>Ahmad Salman Farid, Muhammad Ardiansyah</b>	60-68
<i>Pembinaan Syarhil Qur'an Kafilah MTQ Provinsi Sumatera Barat Pada MTQ Nasional Ke XXVIII Tahun 2020</i> _____ <b>Rita Gamasari, Andi Putra</b>	69-81
<i>Optimalisasi Rumah Belajar Desa Ranto Nalinjang Di Masa Pandemi Covid-19</i> _____ <b>Fuji Pratami, Cipto Halomoan Ritonga</b>	82-90
<i>Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Desa Lumban Dolok Dalam Menghindari Riba Melalui Sosialisasi Perbankan Syariah</i> _____ <b>Resi Atna Sari Siregar, Ian Alfian, Syahril</b>	91-100



## **Pelatihan *English Vocabulary* Bagi Para Pelajar *Beginner* Menggunakan Metode *Hangman Spelling Games* Di Pondok Pesantren Darul Ikhlas Panyabungan**

**Resdilla Pratiwi**

STAIN Mandailing Natal, Panyabungan, Indonesia

Email: [resdillapратиwi@stain-madina.ac.id](mailto:resdillapратиwi@stain-madina.ac.id)

### **Abstrak**

Artikel ini menjelaskan tentang pelatihan *English Vocabulary* yang menarik dan menyenangkan bagi para pelajar melalui Metode *Hangman Spelling Games*. Kegiatan ini dilakukan di Pondok Pesantren Darul Ikhlas Panyabungan. Tujuan Kegiatan adalah untuk mengembangkan Pengetahuan peserta didik tentang *English vocabulary* melalui games yang menarik yaitu *Hangman spelling Games* sekaligus memberikan pemahaman kepada para peserta didik tentang Belajar Bahasa Inggris yang mudah dan menarik. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *community development* yaitu menggabungkan konsep teori dan praktek dalam hal ini yaitu melakukan pelatihan *English Vocabulary* dengan metode *Hangman spelling Games*. Hasil Dari Kegiatan ini menunjukkan bahwa Sebagian besar para pelajar merasa senang dan enjoy dalam pembelajaran *English Vocabulary*, para pelajar menjadi *student center* dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan para pelajar dalam memahami *English Vocabulary* dengan *Hangman Spelling Games*.

**Kata Kunci:** *english vocabulary, hangman spelling games, student center*

### **Abstract**

This dedication aims to describe The training of *English Fun Vocabulary for Beginner* by using *Hangman Spelling Games* in Pondok Pesantren Darul Ikhlas Panyabungan. The aim of this study is to teach *English Vocabulary* by using *Hangman Spelling Games* and giving comprehending to the students that *English* is easy to learn and enjoy to comprehend. The method of this dedication is *community development* that collaborating Theory and practicing of *Hangman spelling Games* in *English Vocabulary* for students in Pesantren Darul Ikhlas Panyabungan. The result of this dedication shows that Many students was enjoy and fun during *English* learning process because they become students center in learning process. Most of them can comprehend *English vocabulary* easily by using *Hangman spelling Games*.

**Keywords:** *english vocabulary, hangman spelling games, students center*

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa yang sangat populer hingga di era milenial ini, banyaknya tuntutan dalam kehidupan saat ini yang bersinggungan dengan Bahasa Inggris membuat masyarakat harus mampu mempelajari Bahasa Inggris, melalui bahasa Inggris kita bisa memperkenalkan keanekaragaman budaya dan bahasa bangsa ini kepada mereka yang tentu ingin mengetahui tentang bangsa ini. Karena itu Sangat dibutuhkannya bahasa Inggris dalam kancah nasional maupun internasional.(Saputri et al., 2020).

Pada dasarnya Salah satu bahasa asing yaitu bahasa Inggris bukanlah bahasa yang terbanyak dipergunakan di banyak negara dalam hal jumlah penutur asli, ada lebih banyak pembicara bahasa Cina daripada penutur asli bahasa Inggris. Tetapi bahasa Cina sedikit diucapkan di luar komunitas Cina, jadi bahasa yang paling luas di dunia adalah bahasa Inggris. Sulit untuk mem-perkirakan dengan tepat berapa banyak penutur bahasa Inggris, tetapi menurut perkiraan ada lebih dari 350.000.000 pembicara bahasa Inggris asli dan lebih dari 400.000.000 pembicara bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, meskipun tidak bahasa asli) atau bahasa asing (bahasa yang dipelajari tetapi tidak banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari).(Kusuma, 2019) Namun, bahkan angka-angka ini tidak benar-benar menunjukkan betapa pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa dunia, karena kurang dari lima belas persen penduduk dunia menggunakan bahasa Inggris. Pentingnya bahasa Inggris bukan hanya dalam berapa banyak orang yang berbicara tetapi untuk apa itu digunakan. Bahasa Inggris adalah bahasa utama berita dan informasi di dunia. Bahasa Inggris adalah bahasa bisnis dan pemerintahan, bahkan untuk beberapa negara di mana bahasa Inggris adalah bahasa minoritas. (Muid, 2015) Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi maritim dan kontrol lalu lintas udara internasional, dan digunakan bahkan untuk kontrol lalu lintas udara internal di berbagai negara di mana bahasa Inggris bukanlah bahasa asli. Budaya populer Amerika - terutama film dan musik - membawa bahasa Inggris ke seluruh dunia.

Terutamanya dalam dunia Pendidikan, Bahasa Inggris adalah Bahasa asing pertama yang diajarkan sebagai mata kuliah wajib di Sekolah menengah keatas, Tujuan utamanya adalah untuk memberikan siswa kemampuan dalam memahami Bahasa Inggris di bidang terkait, begitupun di Pondok pesantren Darul Ikhlas juga sudah menerapkan Pembelajaran Bahasa Inggris pada kurikulum sekolah mereka. Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran umum yang diterapkan di setiap lokal. Namun terlepas dari upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengajaran utama di pondok Pesantren, hasilnya sejauh ini masih tidak memuaskan. Kebanyakan siswa masih kurang faham dalam pengejaan serta pelafalan Bahasa Inggris, begitupun dalam pengembangan kosa-kata Bahasa Inggris siswa yang dinilai masih minim dalam pengetahuan kosa-kata. Hal ini menjadi dasar utama dalam Kegiatan pengabdian masyarakat

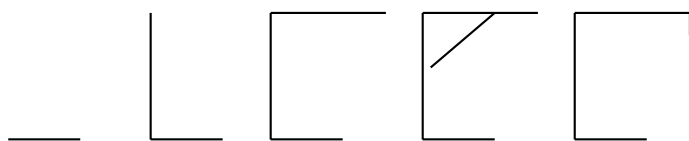
yaitu memberikan pelatihan kepada siswa-siswa dalam mempelajari English Vocabulary melalui metode Hangman Spelling Games. Oleh karena itu tujuan utama dalam kegiatan ini adalah untuk mengembangkan Pengetahuan peserta didik tentang English vocabulary melalui games yang menarik yaitu Hangman spelling Games sekaligus memberikan pemahaman kepada para peserta didik bahwa belajar Bahasa Inggris merupakan hal yang menyenangkan dan mudah.

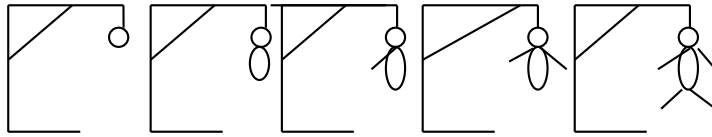
## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Community development* yaitu menggabungkan konsep teori dan praktek dalam hal ini yaitu melakukan pelatihan English Vocabulary dengan metode *Hangman spelling Games*. Sasaran Kegiatan ini adalah siswa kelas III Pondok Pesantren Darul Ikhlas, Panyabungan yang berjumlah 90 Siswa. Kegiatan ini dimulai dari tahap persiapan yaitu survey lokasi Pengabdian di Pondok Pesantren Darul Ikhlas dan Menganalisis masalah yang ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya pada tahap kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pelatihan kepada siswa-siswi kelas III tentang *English Vocabulary* melalui Hangman Spelling Games. Tahap akhir adalah evaluasi yaitu mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan peserta didik setelah mengikuti pelatihan *English Vocabulary*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Hangman Spelling Games* merupakan salah satu games yang berfokus tentang kosa-kata Bahasa Inggris, Games ini secara tidak langsung akan membantu siswa dalam belajar kosa-kata Bahasa Inggris. Adapun Tahapan dalam kegiatan ini yaitu Pertama, pelatih harus mempersiapkan terlebih dahulu sebuah *Lesson Plan* agar pelaksanaan kegiatannya tersistematis dan terakomodir. Selanjutnya Focus dari games ini adalah *Spelling a word* (Mengeja Sebuah Kata), dalam hal ini siswa dituntut untuk menunjuk dan meletakkan huruf-huruf sesuai dengan penempatannya, Pelatih akan membuat satu kosa-kata yang pengejaan nya belum sempurna, sehingga pelajar harus menebak huruf-huruf yang hilang pada kosa-kata tersebut, contohnya ("A \_ \_ L \_ "), Huruf yang hilang harus diisi dan ditebak oleh si siswa jika mereka salah dalam menyebutkan atau mengeja hurufnya, maka mereka akan mendapatkan *Punishment*.





Gambar I : *Hangman*

Gambar di atas merupakan Bentuk dari *Hangman* games, Gambar itu menunjukkan tahapan-tahapan sejauh mana siswa mampu menebak huruf-huruf yang familiar yang sudah dipersiapkan pelatih, jika seorang siswa tidak mampu menebak huruf-huruf tersebut maka pelatih akan menggambar satu persatu tahapan “ hanged man”.

Di bawah ini akan dijelaskan *lesson Plan* Yang dibuat oleh pelatih dalam melatih kosakata Bahasa Inggris para pelajar.

*Lesson Plan*

**The aims of Lessons (language/skills):**

By the end of the lesson, Students are able to :

- Develop their skill of English Vocabulary

**Personal aims:**

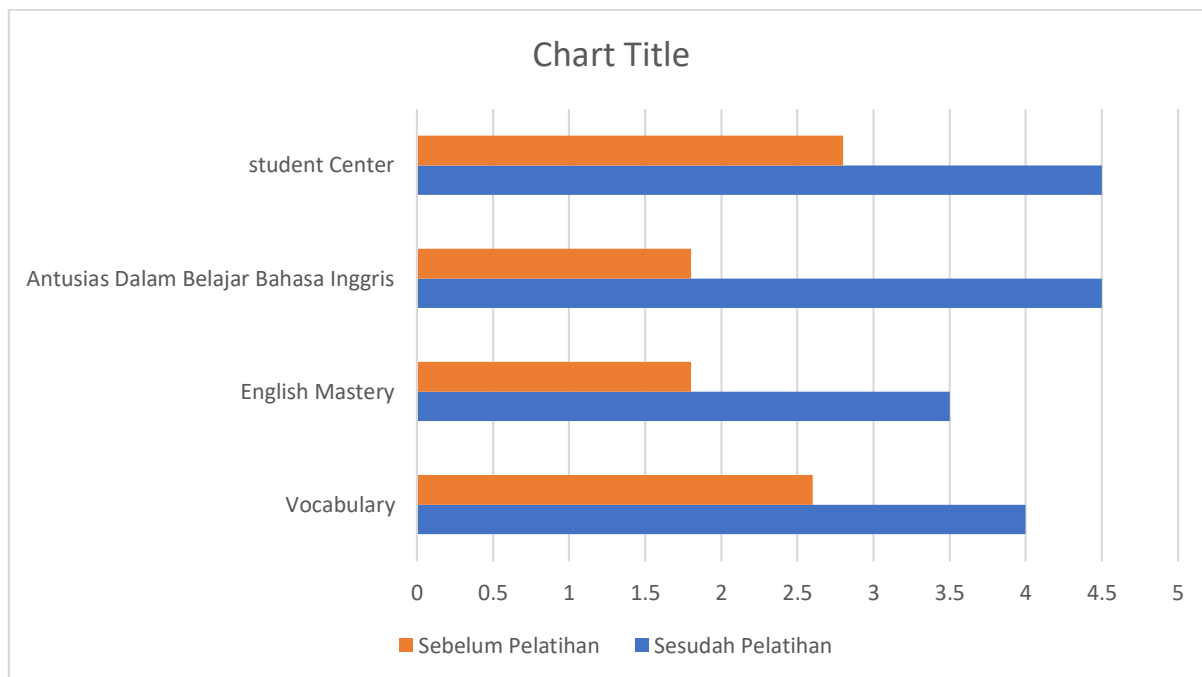
To reduces my TTT  
To follow my scripted instruction

ACTIVITIES AND DETAILED PROCEDURE	
<b>Warming Up</b>	: Review the previous Lessons
<b>Lead In</b>	: Divide the class into As and Bs.
<b>Activities 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elicite</li> <li>- Ask Students to Say the Alphabet together.</li> <li>- Think of a word that should be familiar to the learners, and draw a dash for each letter.</li> <li>- Invite the learners to call out letters which they think may be in the word.</li> <li>- If a learner guesses correctly, write the letter above the appropriate dash. For each incorrect guess, draw one part of the ‘hanged man’ as in the illustration.</li> </ul> <p>Teacher: (chooses the word HAPPY, draws 5 dashes on the board) Learner 1: Is there an E? Teacher: No, there isn’t. (draws one part of the hanged man) Learner 2: Is there a P?</p>

<p><b>Activities 2</b></p>	<p>Teacher: Yes, there are two Ps! (writes them in above the third and fourth dashes)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- The game proceeds in this manner either until the learners guess the word, or until thirteen mistakes have been made, the drawing has been completed, and the learners have been 'hanged'. You may then reveal the answer.</li> </ul> <p>Notes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• You may wish to have the learners play Hangman in pairs, instead of as a class.</li> <li>• Thirteen is thought to be an unlucky number. In pre-Hellenic times the king, who only ruled for a year, was sacrificed in the thirteenth month. There was a thirteen-month year at that time.</li> <li>• You may not want to use a game based on capital punishment! Instead of the drawing of the hanged man you might prefer to draw 12 dashes on the board and to add the letters to each dash as a mistake is made: I AM THE WINNER. Alternatively, you may prefer to have 13 dashes and to write the words: NEXT TIME LUCKY.</li> <li>- Think of a word of a certain length, a five-letter word, for example, and draw the same number of dashes on the board.</li> <li>- The learners call out words of the same length. If any of these words contain a letter which is in the word you are thinking of and is in the same position, write the letter on the board, over the appropriate dash. For example, you are thinking of MOUTH, and a learner calls out TEACH. The letter H is in both words, and is in the same position, so you write: _ _ _ _ _ H Although the letter T is in both TEACH and MOUTH, it is not in the same position, so you do not write the T.</li> <li>- You might like to write each word on the board as it is called out.</li> </ul>
----------------------------	---

Dalam Proses pelatihan *English Vocabulary Melalui Hangman English Games*, siswi-siswi Pondok pesantren Darul Ikhlas terlihat sangat antusias dan sangat menyukai kegiatan tersebut, hasil menunjukkan bahwa siswa-siswi tersebut dapat mengingat kosa-kata yang sudah diberikan oleh pelatih, bahkan ada dari mereka yang memiliki kosa-kata baru yang sebelumnya belum diberikan oleh pelatih kepada para pelajar tersebut . Dalam Proses pelatihan, siswa memiliki lebih banyak peran didalam kegiatan tersebut sehingga membuat proses pengajaran tidak begitu monoton yang disebut *Student Center*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dapat dilihat grafiknya pada gambar 2 :

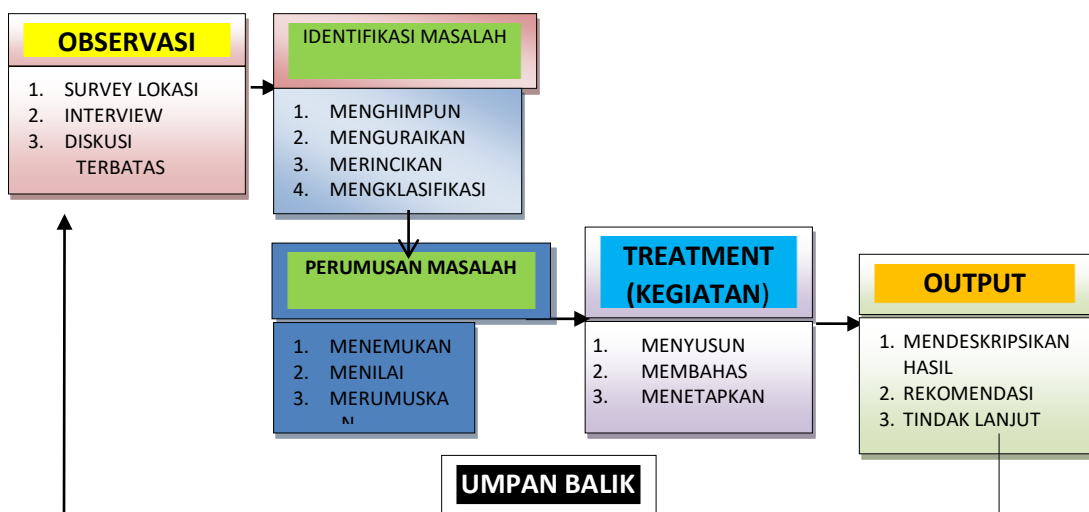


Kegiatan yang dilakukan dengan memakai metode *Student Center* terbukti akan memudahkan siswa dalam Mempelajari Bahasa Inggris. Karena dalam proses ini siswa dituntut untuk berperan aktif di dalam kelas dan guru menjadi pengayom dan instruktur di ruangan. Hal ini sering kali terabaikan oleh para pendidik, banyak dari guru hanya mengajarkan metode ceramah sehingga siswa menjadi bosan dan malas dalam mempelajari Bahasa Inggris. (Jill Hadfield, n.d.) Games merupakan hal yang sangat disukai siswa-siswi terutama pelajar yang beginner, mereka tidak akan bisa langsung menerima sebuah pembelajaran terus menerus tanpa adanya kreasi atau aktivitas-aktivitas baru yang disuguhkan oleh pendidik. Oleh karena itu *Hangman spelling Games* merupakan hal yang sangat menarik dan patut untuk dipalikasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. (Oxenden et al., 2006).

Kegiatan pelatihan ini memiliki target untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di Pondok Pesantren Darul Ikhlas. Setelah pelatihan ini diharapkan guru dan siswa dapat menerapkan di kelas masing-masing, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih mengasyikan dan menambah minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan bahwa minat siswa untuk belajar Bahasa Inggris dapat meningkat dengan menerapkan media-media seperti Games. Selain itu pengembangan pelatihan pengajaran semakin di galakkan agar pembelajaran Bahasa Inggris menjadi semakin bervariasi disekolah-sekolah.



Gambar 3  
Proses Pelatihan English Games



Bagan 5. Kerangka Pemecahan Masalah

## KESIMPULAN

Dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan yaitu Pelatihan *English Vocabulary* Bagi Para Pelajar *Beginner* Menggunakan Metode *Hangman Spelling Games* Di Pondok Pesantren Darul Ikhlas Panyabungan maka dapat disimpulkan bahwa kapasitas sumber daya yaitu siswa telah meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya pemahaman Siswa dalam Mempelajari kosakata Bahasa Inggris, Selain itu para pelajar menjadi student center dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan para pelajar dalam memahami *English Vocabulary* dengan *Hangman Spelling Games*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Dosen-dosen Bahasa Inggris dan mahasiswa TBI yang ikut serta dalam Pengabdian masyarakat dan ucapan terima kasih juga diberikan kepada Kepala Pondok Pesantren Darul Ikhlas sebagai mitra PKM.

## REFERENSI

- Arquitectura, E. Y., Introducci, T. I., , Iv, T., Teatinas, L. A. S., Conclusiones, T. V. I. I., Contemporáneo, P. D. E. U. S. O., Evaluaci, T. V, Ai, F., Jakubiec, J. A., Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. to K. in 20, Mu, A., Inan, T., Sierra Garriga, C., Library, P. Y., Hom, H., Kong, H., Castilla, N., Uzaimi, A., ... Waldenström, L. (2015). Games for Language Learning. In *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* (Vol. 53, Issue 9). <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.isames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>.
- Hadfield, J. (1984). *02 Elementary Communication Games.pdf* (p. 97). Edinburgh.
- Jill Hadfield. (n.d.). *beginner-communication-games*. Photocopiable Material.
- Kusuma, C. S. D. (2019). Integrasi bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 43–50. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24493>
- Muid, A. (2015). Pentingnya Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 14(2), 32–43. <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi/article/view/2990/2168>
- Oxenden, C., Latham-Koening, C., Selingson, P., & Hudson, J. (2006). *New English File Elementary Student's Book* (p. 162). Oxford UNiversity Press.
- Pratiwi, R. (n.d.). *STAIN MANDAILING NATAL COMPILATION of ENGLISH GAMES FOR BEGINNER Beginner 1*. 1–47.
- Saputri, D. F., Sukadi, E., Sari, I. N., Angraeni, L., & Hakim, L. (2020). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis ICT bagi Guru di Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat*. 5(4), 889–896.